

# Proposta da atividade articulada de sala de aula

## **Nome dos autores** (cursistas):

Jacqueline Gomes de Aguiar

Simone Rosanelli Dullius

## **Contextualização da atividade:**

Série 2<sup>a</sup> A30

## **Disciplina(s) envolvidas:**

Língua Portuguesa – Matemática – Ciências – Sócio-histórica – Ed. Física – Arte e Educação.

## **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

- Língua Portuguesa (Leitura, Escrita, Compreensão de diferentes variantes de texto: poesia, prosa, narrativas, filmes, músicas, etc, grafia de dificuldades ortográficas, Produção textual.)
- Matemática: Raciocínio Multiplicativo, Resolução de Histórias matemáticas com adição e subtração, (Noções de divisão em atividades orais)
- Sócio-histórica: Linha de tempo pessoal, relações de tempo e espaço comparando antigamente e atualidade a partir dos relatos orais dos convidados. Como era a festa de São nesta comunidade em determinada época.
- Ciências: A partir das comidas típicas da festa focar no milho (plantio, propriedades nutricionais, outros alimentos derivados dele, etc.) Discutir qualidade alimentar a partir dos alimentos típicos da festa e da região. Pesquisar preço destes produtos nos supermercados e feiras locais.
- Educação Física: Conhecer as danças e músicas características da festa nesta comunidade. Aprender forró, quadrilha, músicas, etc.
- Arte e Educação: Confecção de enfeites típicos para caracterizar o espaço para a festa Junina na comunidade escolar.

**Dinâmicas de trabalho:**

Aulas expositivas, pesquisa em livros, revistas, pesquisa na Internet, trabalhos em grupo e individual, visitas pedagógicas.

Tempo de duração da atividade: 1 mês

**Recursos das TICs utilizados:**

Câmera Digital, Ambiente Informatizado. Internet, microfone, livro didático, gibis, músicas, televisão, dvd, etc.

**Possíveis articulações entre: Projeto da comunidade + Recursos das TICs + Conteúdos curriculares**

Através desse projeto visa-se resgatar a cultura da região, valorizando a produção artística e histórica da mesma, valorizando, sobretudo, as narrativas orais dos moradores e comunidade local, dando-lhes voz. A partir destas manifestações os alunos, nos diferentes componentes curriculares, construirão elementos relevantes à construção de novos conhecimentos e oportunizarão a publicação destes "conceitos da comunidade" no site da escola, local de inserção desta comunidade no mundo globalizado.

**Análise sucinta sobre algumas articulações previstas em termos do aprendizado dos alunos:**

**Exemplo de Ação nº1:** Pretende-se trabalhar com histórias em quadrinhos, mais especificamente, quadrinhos da turma da Mônica onde existem os personagens Rosinha e Chico Bento que representam o caipira brasileiro. Após esse contato com os gibis os alunos seriam incentivados a fazerem sua própria produção em quadrinhos no hogaquê.



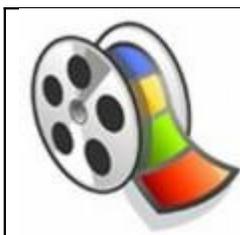
"O HagáQuê é um software educativo de apoio à alfabetização e ao domínio da linguagem escrita. Trata-se de um editor de histórias em banda desenhada (BD) com um banco de imagens com os diversos componentes para a construção de uma BD (cenário, personagens, etc) e vários recursos de edição destas imagens. O som é um recurso extra oferecido para enriquecer a BD criada no computador."

**Exemplo de Ação nº2:** Ao convidar-se uma pessoa mais antiga da comunidade para falar sobre como era a festa junina antigamente, seria utilizado o programa Audacity a fim de registrar a narrativa e oportunizar a audição das histórias narradas acerca de quais eram as brincadeiras, músicas, comidas, vestimentas desta festa nesta comunidade em outros tempos.



Audacity é um software livre de edição digital de áudio. Crie histórias narradas com efeitos sonoros.

**Exemplo de Ação nº3:** Em Arte e Educação os alunos trabalhariam pequenos jogos de dramatização a partir das narrativas orais. Estas representações podem ser filmadas e depois serem integradas ao áudio através do moviemaker.



Fazer filmes de maneira rápida com as ferramentas disponíveis no Movie Maker. Movimento, som, e dinâmica para seus trabalhos.

**Exemplo de Ação nº4:** Visitas pedagógicas ao supermercado e feira livre da comunidade para verificação dos preços dos produtos típicos da festa, principalmente do milho. Registros feitos através de fotos tiradas pelos alunos.

Uso do programa Jclic, para criação de quebra-cabeças e outros jogos com as fotos tiradas nas visitas e nos demais momentos do projeto.



JClic, é um programa de autoria, de uso livre, desenvolvido numa plataforma Java, que serve para construir vários tipos de exercícios multimedia: puzzles, associações, exercícios com texto, crucigramas e sopas de letras, permitindo uma integração com som e imagem.